

HERO REALMS

LES 100 DÉCADES

LA RUINE DE THANDAR

LIVRET D'AVENTURES





Commencez par lire le livret de règles. Une fois que vous êtes prêts à jouer, ce livret d'aventures vous guidera dans la mise en place et l'histoire de chacun des trois Affrontements qui composent cette campagne.

Dans ce livret, le texte en *italique* présent sous les bannières Histoire doit être lu à voix haute à tous les joueurs. Les joueurs procèdent normalement à la mise en place du jeu pour chacun des Affrontements (voir p. 4 du livret de règles) ainsi que pour la préparation du Marché et des Gemmes de Feu.

Pour plus de rejouabilité, nous avons conçu *La Ruine de Thandar* comme un véritable défi pour les joueurs expérimentés de *Hero Realms*. La plupart des joueurs ne parviendront donc pas à vaincre tous les Maîtres lors de leurs premières tentatives.

Courage ! Si vous n'y arrivez toujours pas, nous vous suggérons d'essayer avec un niveau de difficulté inférieur (voir livret de règles p. 20).

De plus, retrouvez des astuces pour la campagne sur le site iello.fr/astuces-ruine-thandar

CHAPITRE 1

Affrontement 1 : Rixe à l'auberge

Mise en place

Dans cet Affrontement, le Maître est représenté par les **Habitués Possédés**. Placez la grande carte **Habitués Possédés** sur la table devant « le siège » du Maître, face « Niveau 1 » visible (icône dans le coin supérieur gauche).

Mettez en place le deck du Maître (voir livret de règles p. 6) en utilisant les cartes Affrontement ayant un « 1 » sur l'icône  dans leur coin inférieur gauche. Placez le deck du Maître à côté de la grande carte **Habitués Possédés**.

Ce Maître dispose de **50 points de Santé** au début de la partie. Utilisez les cartes de points de Santé du jeu de base pour suivre leur évolution.

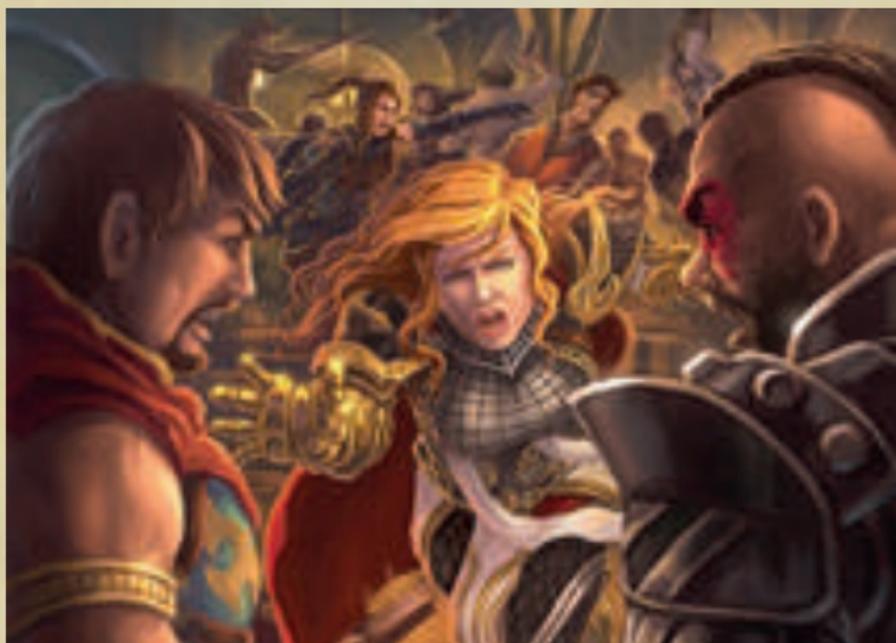
HISTOIRE

Le soir est déjà tombé à l'auberge des Quatre Rivières et la salle est remplie d'humains, d'elfes et d'une douzaine d'autres races, mangeant, buvant, chantant et vociférant. Vous êtes assis à votre table habituelle dans l'un des coins, au fond de la salle, savourant une corne de bière et réfléchissant à ce que vous allez prendre pour souper, lorsqu'un fracas et des éclats de voix en provenance de la porte d'entrée détournent votre attention. Tournant la tête, vous apercevez une table renversée, des plats brisés, des boissons répandues au sol ainsi qu'un nain à la mine farouche bousculant un orque non moins furieux. Vous observez la scène avec un intérêt limité, les bagarres étant plutôt communes aux Quatre Rivières.

Puis, vous remarquez des émanations étranges.

De sombres volutes de fumée s'élèvent des lames du plancher de l'auberge.

Lorsque cette effluence atteint un client, ses yeux deviennent comme fous, il se dresse sur ses jambes, arme au poing. Vous réalisez rapidement que l'auberge est sous l'attaque d'un sinistre enchantement. Alors que les combats éclatent les uns après les autres, vous suivez du regard la fumée, essayant d'identifier sa source : un groupe de silhouettes cagoulées près de la porte. Leur accoutrement et leurs tatouages rappellent le culte Nécros, mais quelque chose sonne faux... Vous vous levez et sortez vos armes. Alors que vous cherchez à vous frayer un chemin vers les intrus en évitant la suffocante fumée, un baril de bière éclate en morceaux à vos pieds. Levant les yeux, vous découvrez un trio de clients en furie qui se jettent sur vous. Vous allez devoir les maîtriser rapidement afin de rejoindre la source de cette sombre magie.



La partie commence par le joueur assis à la gauche du Maître (voir livret de règles p. 16).

Lorsque l'Affrontement est terminé, rendez-vous au chapitre 2.

CHAPITRE 2

Rixe à l'auberge : Conclusion

Si tous les joueurs ont été vaincus, vous perdez l'Affrontement. Vous pouvez tenter à nouveau votre chance (retournez au chapitre 1).

Si vous avez réduit la Santé du Maître à 0, vous remportez cet Affrontement ! Lisez le texte ci-dessous et recevez vos Récompenses !

HISTOIRE

Des habitués et plusieurs des mystérieux individus cagoulés sont désormais inconscients à vos pieds. Vous prenez un moment pour dépouiller ces affreux personnages de leurs armes et trésors. Ceci fait, vous videz d'une traite le fond de vos verres avant de vous précipiter hors de l'auberge, à la poursuite des individus cagoulés qui se sont enfuis.

Récompenses

- ♦ Mélangez les cinq Élixirs et distribuez-en un à chaque joueur. Rangez les Élixirs restants dans la boîte.
- ♦ Chaque joueur découvre une Récompense de Classe. Chacun mélange les cartes Récompense de sa classe et en pioche une qu'il ajoute à son deck personnel (en remplaçant la carte indiquée, si nécessaire). Rangez les cartes Récompense restantes dans la boîte.

Rendez-vous au prochain Affrontement ! (chapitre 3)

Remarque : Vous pouvez jouer un Affrontement autant de fois que vous le souhaitez pour vous amuser, mais vous ne recevez les Récompenses qu'une seule fois pour chaque Affrontement.

CHAPITRE 3

Affrontement 2 : La Traque

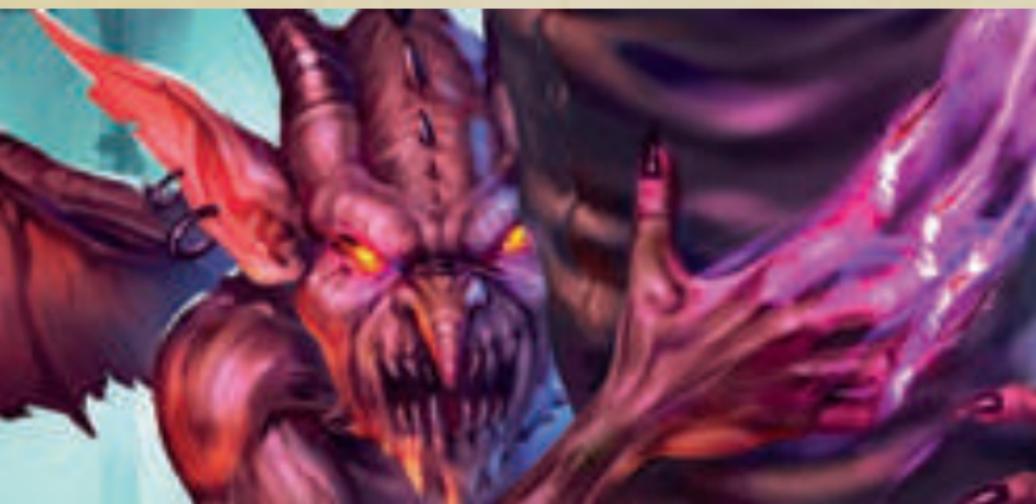
HISTOIRE

Alors que vous vous ruez vers la porte principale de l'auberge, vous apercevez les mystérieux individus cagoulés traîner un jeune homme derrière eux dans la rue. L'homme se débat, mais un violent coup à la tête aura raison de lui. Vous soupçonnez que la rixe à l'auberge déclenchée par cette étrange magie n'a été qu'une diversion pour couvrir l'enlèvement de ce client.

Vous commencez à les prendre en chasse, mais, à la première intersection, les individus cagoulés se séparent en deux groupes et empruntent des rues différentes. Le premier groupe est dirigé par un homme. Le second semble suivre un grand diabolotin. De là où vous vous trouvez, vous ne parvenez pas à identifier le groupe qui emporte le jeune homme.

Si vous désirez suivre le groupe de l'homme, rendez-vous au chapitre 4.

Si vous désirez suivre le groupe du diabolotin, rendez-vous au chapitre 5.





CHAPITRE 4

Combattre le Zélote de Ruinos

Mettez en place l'Affrontement 2 avec le **Zélote de Ruinos** comme Maître. Placez la grande carte **Zélote de Ruinos** sur la table devant « le siège » du Maître, face « Niveau 1 » visible (icône dans le coin supérieur gauche).

Mettez en place le deck du Maître (voir livret de règles p. 6) en utilisant les cartes Affrontement ayant un « 2 » sur l'icône  dans leur coin inférieur gauche. Placez le deck du Maître à côté de la grande carte **Zélote de Ruinos**. Ce Maître dispose de **65 points de Santé** au début de la partie. Éliminez-le rapidement, afin d'éviter qu'il ne vous perde dans les ruelles tortueuses de Thandar !

HISTOIRE

Vous courez après le groupe à travers les ruelles sinueuses. Lorsque vous êtes à portée de voix, vous criez : « Nécros ! Arrêtez-vous et combattez ! »

L'homme à leur tête s'arrête et se tourne lentement vers vous. Il abaisse sa capuche et crache : « Nécros ? » En vous montrant ses dents pointues, il tend un bras, et un petit diabolotin vient se percher sur son épaule. « Les Nécros sont des lâches. Ils ne voient les démons que comme une source de pouvoir, et ce pouvoir est la seule chose qu'ils recherchent. »

« Et vous, que cherchez-vous ? », demandez-vous.

Son sourire s'évanouit : « La Ruine ».

La partie commence par le joueur assis à la gauche du Maître.

Lorsque l'Affrontement est terminé, rendez-vous au chapitre 6.



CHAPITRE 5

Combattre le Diablotin Horripilant

Mettez en place l'Affrontement 2 avec le **Diablotin Horripilant** comme Maître. Placez la grande carte **Diablotin Horripilant** sur la table devant « le siège » du Maître, face « Niveau 1 » visible (icône dans le coin supérieur gauche).

Mettez en place le deck du Maître (voir livret de règles p. 6) en utilisant les cartes Affrontement ayant un « 2 » sur l'icône  dans leur coin inférieur gauche. Placez le deck du Maître à côté de la grande carte **Diablotin Horripilant**.

Ce Maître dispose de **60 points de Santé** au début de la partie. Éliminez-le rapidement, afin d'éviter qu'il ne vous perde dans les ruelles tortueuses de Thandar !

HISTOIRE

Vous poursuivez le diablotin et ses fidèles jusqu'à un étroit passage. Une fois à portée de voix, vous criez : « Démon ! Arrête-toi et prépare-toi à combattre ! Nous n'avons pas peur de vous, racaille de Nécros ! »

Le démon se tourne vers vous, ses ailes battant l'air. Sa tête se balance de haut en bas, et une voix étouffée retentit. Vous vous rendez compte que le démon se moque de vous. « Les Nécrosss sont des imbécccciles. Ils ne comprennent pas nos vraies intentions. À la différeccccce de nos nouveaux maîtres. »

« Qui sont vos maîtres ? », demandez-vous.

La bouche du diablotin s'ouvre en grand. « Sssstoppez-les », dit-il à ses fidèles. « Massssacrez-les. »

Règle spéciale

- ♦ Lorsqu'un Serviteur Diablotin est vaincu, ne le placez pas dans la défausse du maître. Au lieu de cela, mettez-le dans une pile hors-jeu à part.

La partie commence par le joueur assis à la gauche du Maître.

Lorsque l'Affrontement est terminé, rendez-vous au chapitre 6.



CHAPITRE 6

Fin de la Traque

Si le Maître s'est échappé (voir la carte « Échappé ! » dans le deck du Maître), ou si les joueurs ont tous été vaincus, vous perdez l'Affrontement. Vous pouvez tenter à nouveau votre chance (retournez au chapitre 3).

Rappelez-vous que lorsque vous recommencez un Affrontement, vos personnages reviennent à l'état initial dans lequel ils étaient au début de l'Affrontement, en récupérant notamment les Élixirs que vous aviez.

Si vous avez réduit la Santé du Maître à 0, vous remportez cet Affrontement ! Lisez le texte ci-dessous et recevez vos Récompenses !

HISTOIRE

Vos ennemis gisent à vos pieds, vaincus, mais le jeune homme enlevé n'était pas avec ce groupe. Vous fouillez les fidèles au sol à la recherche d'indices, mais, à l'exception de quelques rares objets qui pourraient s'avérer utiles, vous ne trouvez rien. Vous entendez soudain un grognement et réalisez que l'un de vos ennemis est encore plus ou moins conscient... Vous l'interrogez et apprenez trois choses :

Premièrement, son groupe, qui faisait auparavant partie du culte Nécros, s'en est détaché pour former sa propre secte. Ils se nomment entre eux les Ruinos.

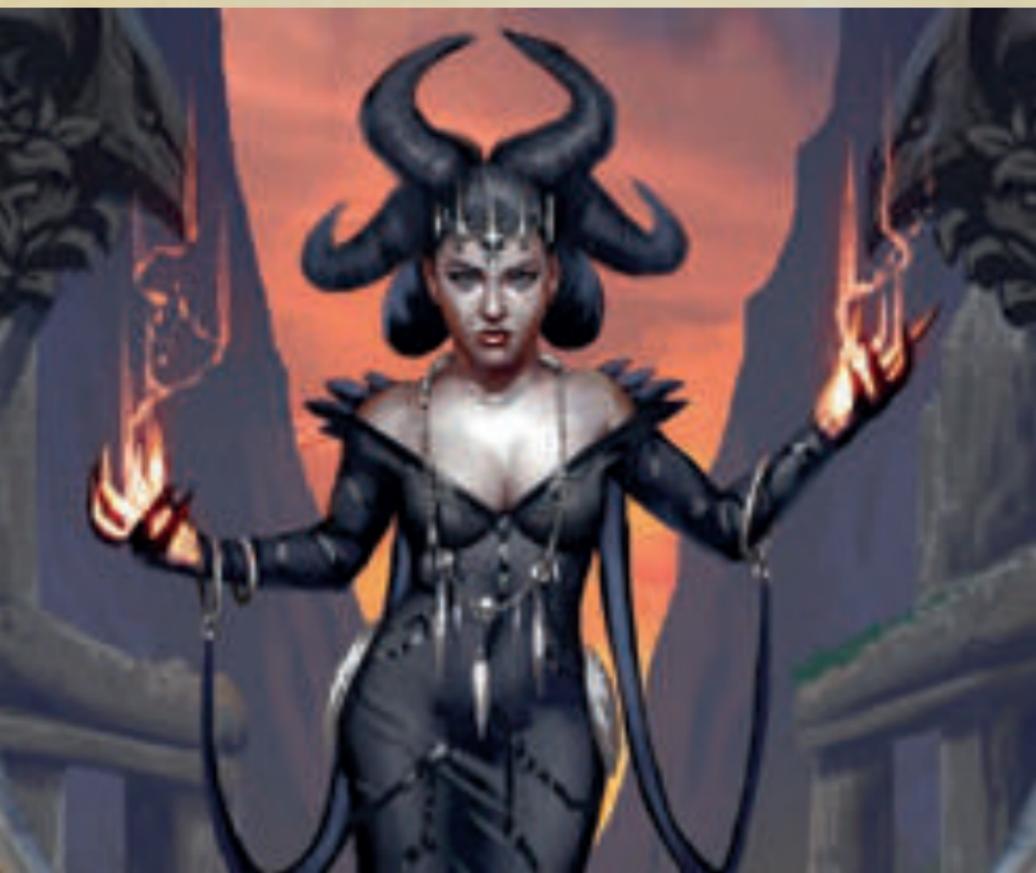
Deuxièmement, ils se rendaient vers l'échoppe d'un cordonnier qui cache l'entrée d'une série de cavernes qui courent et s'étendent sous Thandar. Ces cavernes conduisent à un lieu de cérémonie où les Ruinos se rassemblent.

Troisièmement, d'ici quelques heures, ils projettent de sacrifier le jeune homme enlevé pour invoquer un démon. Vous n'avez pas une seconde à perdre !

Récompenses

- ♦ Chaque joueur découvre une Récompense de Classe. Chacun mélange les cartes Récompense restantes de sa classe et en pioche une qu'il ajoute à son deck personnel (en remplaçant la carte indiquée, si nécessaire). Rangez les cartes Récompense restantes dans la boîte.
- ♦ Chaque joueur gagne un point de Héros qu'il peut dépenser pour améliorer l'une de ses Compétences ou Capacités, ou pour acheter une carte Santé Supplémentaire (voir livret de règles p. 25-26).

Rendez-vous au prochain Affrontement ! (chapitre 7)



CHAPITRE 7

Affrontement 3 : Le Rituel

HISTOIRE

Vous poursuivez votre chemin jusqu'à l'échoppe du cordonnier et découvrez l'entrée des cavernes. Vous progressez rapidement, toutes torches éteintes, grâce à votre vision de nuit. Blottis dans les ténèbres, vous parvenez à un vaste lieu de cérémonie. Une prêtresse entonne une envoûtante mélodie, debout sur une estrade, accompagnée par des douzaines de fidèles. Derrière la prêtresse brûle un grand brasier au-dessus duquel se tient une immense ombre informe. À chaque temps fort du chant, l'ombre semble grandir et se tordre.

Vous réalisez que la prêtresse est sur le point d'invoquer le démon. Vous dégainez vos armes, mais c'est à cet instant qu'elle se retourne droit vers votre cachette. « Soyez les bienvenus ! », lance-t-elle d'une voix magiquement amplifiée. « Entrez et venez assister à la fin de Thandar ! »

Mise en place de l'Affrontement 3 - Première partie

Placez la grande carte **Archiprêtresse de Ruinos** sur la table devant « le siège » du Maître, face « Niveau 1 » visible (icône dans le coin supérieur gauche).

Mettez en place le deck du Maître (voir livret de règles p. 6) en utilisant les cartes Affrontement ayant un « 3 » sur l'icône dans leur coin inférieur gauche (écartez les cartes **Zélate de Ruinos** et **Diablotin Horripilant** comme indiqué dans les règles spéciales ci-après). Placez le deck du Maître à côté de la grande carte **Archiprêtresse de Ruinos**.

Ce Maître dispose de **30 points de Santé** au début de la partie. Éliminez-le avant qu'il ne termine ce rituel démoniaque !

La partie commence par le joueur assis à la gauche du **Maître**.

Règles spéciales

- Lors de la mise en place, écartez les Serviteurs **Zélote de Ruinos** et **Diablotin Horripilant** du deck de l'Affrontement. Rangez dans la boîte celui que vous avez vaincu lors de l'Affrontement 2. L'autre commence l'Affrontement dans la zone de jeu du Maître.
- Plusieurs effets indiquent d'ajouter des cartes « au Rituel ». Mettez ces cartes de côté, face cachée, dans une pile Rituel à côté du Maître. Elles serviront par la suite.
- Les quatre pouvoirs de l'Archiprêtesse de Ruinos sont des Capacités favorites. Lorsque vous révéléz une carte comportant un symbole blanc, résolvez ses pouvoirs l'un après l'autre, du haut vers le bas, en remplissant le Marché entre chaque.
- Chacun de ces pouvoirs ajoute des cartes au Rituel à partir de l'une des quatre factions. Si plusieurs cartes d'une faction donnée sont à égalité pour le coût le plus élevé, toutes ces cartes à égalité sont ajoutées au Rituel.
- Cet Affrontement est découpé en deux parties. Il ne se termine pas lorsque vous vainquez l'Archiprêtesse de Ruinos. Ne rangez pas tout après l'avoir vaincue. Les joueurs poursuivent avec le même deck et leur Santé actuelle.

Si les joueurs ont tous été vaincus, vous perdez l'Affrontement. Vous pouvez tenter à nouveau votre chance (retournez au chapitre 7).

Si vous avez réduit la Santé du Maître à 0, rendez-vous au chapitre 8.

Si l'Archiprêtesse de Ruinos atteint son niveau 2, rendez-vous au chapitre 9.

CHAPITRE 8

L'Archiprêtrisse de Ruinos est vaincue

HISTOIRE

La prêtresse est mortellement blessée. Alors qu'elle tombe à genoux, elle écarte en grand les bras. Dans son dernier souffle, elle murmure : « Vous arrivez trop tard. Trop tard... »

En terrassant l'**Archiprêtrisse de Ruinos**, vous avez affaibli son Rituel. Mettez les cinq premières cartes du Rituel sous le deck Marché.

Le joueur qui a vaincu l'Archiprêtrisse continue son tour. Il ne peut pas attaquer, prendre pour cible ou affecter le Maître pour le reste de son tour, mais il peut toujours attaquer des Serviteurs.

Lorsque le tour du joueur est terminé, rendez-vous au chapitre 11.



CHAPITRE 9

Le Rituel des Ruinos est achevé

HISTOIRE

« Vous arrivez trop tard ! », vocifère la prêtresse.

Dans un gémissement de triomphe, elle plonge sa dague dans sa propre poitrine, achevant ainsi le rituel. Alors qu'elle s'écroule sur le sol, elle murmure d'une voix éraillée qui résonne sinistrement dans la caverne : « Le démon est éveillé. Le démon est éveillé et Thandar va mourir ! »

Ajoutez toutes les cartes du Marché dans le Rituel (puis remplacez ces cartes).

Le joueur actif peut continuer son tour. Il ne peut pas attaquer, prendre pour cible ou affecter le Maître pour le reste de son tour, mais il peut toujours attaquer des Serviteurs.

Lorsque le tour de ce joueur est terminé, rendez-vous au chapitre 11.



CHAPITRE 10

Les Ruinos ont un prisonnier !

HISTOIRE

Un disciple hargneux vous repousse contre un mur, mais, d'une frappe rapide, vous pourfendez votre ennemi. Vous sentez une présence sur votre droite et vous pivotez afin de faire face à la prochaine menace. À votre surprise, il s'agit du jeune homme que les Ruinos ont enlevé à l'auberge des Quatre Rivières. Ses vêtements sont en lambeaux et il est enchaîné au mur. Lorsque vous brisez ses fers, le masque de terreur sur son visage fait place à une farouche détermination. Il ramasse l'arme du disciple à terre et, ensemble, vous rejoignez la bataille.

Lorsque le **Prisonnier** est révélé par le Maître, attachez-le à l'un des côtés de la carte du Maître. Il n'est pas considéré comme étant en jeu dans la zone de jeu du Maître. Il ne fait rien tant qu'il est aux côtés du Maître. Il ne peut pas subir de dégâts ou être assommé par l'effet d'une carte. Il n'est pas considéré comme un Serviteur et vous n'utilisez donc pas sa Capacité « Activer » au début de votre tour.

Chaque fois que le joueur actif gagne de la vie, au lieu de l'octroyer à son héros ou à celui d'un joueur adjacent, il peut l'octroyer au Prisonnier. S'il dépense au moins 4 points ainsi lors d'un même tour, il acquiert la carte Prisonnier et la place dans sa défausse. Désormais, cette carte est considérée comme n'importe quelle autre carte Champion de son deck.

Le Prisonnier ne peut pas être secouru s'il y a des Serviteurs dans la zone de jeu du Maître, ou s'il y a des Serviteurs dans la zone de jeu du joueur actif.

Poursuivez ensuite la partie.



CHAPITRE 11

Le Démon est invoqué

HISTOIRE

La forme ténébreuse se condense et un énorme rugissement emplît la cavité alors que le démon pénètre dans votre dimension.

Avant la phase du Maître, résolvez le Rituel :

1. Prenez les cartes Rituel et séparez-les en quatre piles, une pour chaque faction/ couleur (s'il y a des cartes sans faction, mettez-les de côté).
2. Comptez le nombre de cartes de chaque pile. La pile contenant le plus de cartes détermine le démon qui a été invoqué (voir à la fin du chapitre).

En cas d'égalité pour le plus grand nombre, ajoutez des cartes du dessus du deck Marché à la pile des couleurs concernées, une à la fois, jusqu'à ce que l'une des piles ait plus de cartes que les 3 autres. Cette couleur définit le démon invoqué (voir à la fin du chapitre).

3. Chaque pile de cartes dispose d'un effet particulier :

Bleu : Pour chaque carte bleue dans le Rituel, assommez le Champion ayant la  la plus élevée parmi tous les joueurs.

Vert : En commençant par le joueur actif et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur défausse aléatoirement une carte de sa main, jusqu'à ce que le groupe ait défaussé autant de cartes que le nombre de cartes vertes présentes dans le Rituel.

Rouge : Chaque joueur perd autant de points de Santé que le double de cartes rouges présentes dans le Rituel.

Jaune : La Santé de départ du démon est augmentée de trois fois le nombre de cartes jaunes présentes dans le Rituel.

4. Mélangez désormais toutes les cartes Rituel dans le deck Marché. Ensuite, ajoutez la défausse du Maître ainsi que les cartes Maîtrise qui étaient attachées à l'**Archiprêtresse de Ruinos** au deck du Maître et mélangez-le.

Si la pile Bleue avait le plus de cartes, rendez-vous au chapitre 12.

Si la pile Verte avait le plus de cartes, rendez-vous au chapitre 13.

Si la pile Rouge avait le plus de cartes, rendez-vous au chapitre 14.

Si la pile Jaune avait le plus de cartes, rendez-vous au chapitre 15.



CHAPITRE 12

L'Ombre Narquoise

HISTOIRE

Le rugissement s'intensifie et se mue en un rire profond qui rebondit contre les murs de la caverne. Au-dessus du brasier, une paire de grands yeux rouges s'ouvrent et une bouche édentée sourit. La salle vibre à chaque rire du démon, et les murs se fissurent de toutes parts.

Le rire grimpe dans les aigus jusqu'à devenir un gloussement strident qui vous contraint à couvrir vos oreilles. Des blocs de pierre tombent du plafond avant d'être emportés par un vent hurlant. Les pierres tourbillonnantes deviennent un véritable maelstrom. Les fidèles lèvent leurs mains, mais les pierres percutent leurs corps et les projettent partout dans la salle.

Les yeux rouges du démon gagnent en intensité, projetant des ombres informes sur le sol et sur les murs.

Mise en place pour l'Ombre Narquoise

Le Maître pour cette partie de l'Affrontement est l'**Ombre Narquoise**. Remplacez la grande carte de l'**Archiprêtrisse de Ruinos** par celle de l'**Ombre Narquoise**, face Niveau 1 visible (icône dans le coin supérieur gauche).

Continuez à utiliser le même deck du Maître que celui que vous utilisiez avec l'**Archiprêtrisse de Ruinos**. Les Serviteurs qui sont toujours en jeu restent en jeu.

Ce Maître commence avec **75 points de Santé**, ainsi que le bonus de Santé lié aux cartes jaunes du chapitre 11.

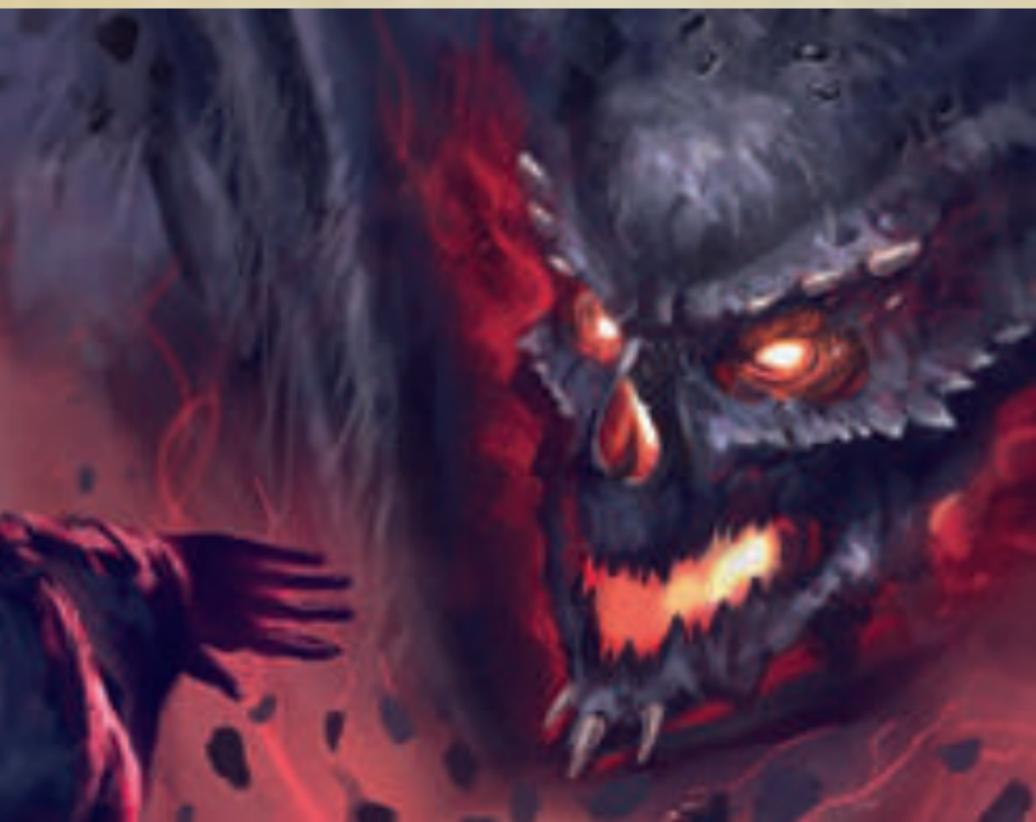
Remarque : Ce Maître n'a besoin que de deux cartes Maîtrise pour changer de niveau. Il progresse donc plus rapidement que les Maîtres précédents. Soyez prudents !

Règles spéciales

- ♦ Lorsque l'Ombre Narquoise « projette une Ombre », placez la carte du dessus du deck Marché face cachée sous la carte du Marché la plus à gauche n'en possédant pas déjà une.
- ♦ Lorsqu'une carte du Marché est acquise, sacrifiez son Ombre.
- ♦ Si vous devez ajouter une Ombre, mais que toutes les cartes du Marché en ont déjà une, aucune Ombre n'est projetée à ce tour. Néanmoins, une fois la résolution de la Capacité du Maître terminée, les Ombres attaquent : révéléz les cinq Ombres. L'Ombre Narquoise gagne autant de  que leur coût cumulé. Puis, sacrifiez-les.

Si les joueurs ont tous été vaincus, vous pouvez tenter à nouveau votre chance (retournez au chapitre 7).

Si vous avez vaincu l'Ombre Narquoise, rendez-vous au chapitre 16 !



CHAPITRE 13

Ingarash l'Insatiable

HISTOIRE

Le rugissement résonne au travers de la salle alors que la forme massive du démon se dessine quelques mètres au-dessus du brasier. Désormais pleinement passé dans votre dimension, il s'écroule sur l'estrade et écrase quelques fidèles sous son corps gigantesque. Le sol tremble et vous manquez de perdre pied. Le démon attrape le fidèle le plus proche et le jette dans sa gueule béante avant de le dévorer au moyen de ses centaines de dents tranchantes. Vous êtes saisi d'horreur alors qu'il attrape les fidèles les uns après les autres et les jette au fond de son gosier.

Mise en place d'Ingarash l'Insatiable

Le Maître pour cette partie de l'Affrontement est **Ingarash l'Insatiable**. Remplacez la grande carte de l'**Archiprêtresse de Ruinos** par celle d'**Ingarash l'Insatiable**, face Niveau 1 visible (icône dans le coin supérieur gauche).

Continuez à utiliser le même deck du Maître que celui que vous utilisiez avec l'**Archiprêtresse de Ruinos**. Les Serviteurs qui sont toujours en jeu restent en jeu.

Ce Maître commence avec **80 points de Santé** ainsi que le bonus de Santé lié aux cartes jaunes du chapitre 11.

Règles spéciales

- ♦ Lorsque Ingarash « gobe » une carte, retirez cette carte du jeu et placez-la dans une pile « Gobée », face cachée, près du Maître.

- ♦ Avant que le combat ne commence, Ingarash gobe les cartes du Marché. Remplacez ensuite toutes ces cartes.

Si les joueurs ont tous été vaincus, vous pouvez tenter à nouveau votre chance (retournez au chapitre 7).

Si vous avez vaincu Ingarash l'Insatiable, rendez-vous au chapitre 16 !



CHAPITRE 14

Carnagriffe

HISTOIRE

Le rugissement s'amplifie alors qu'une immense bête cornue prend forme plusieurs mètres au-dessus du brasier. Désormais, pleinement incarné dans cette dimension, le démon retombe lestement sur l'estrade, les muscles de ses bras et de ses jambes absorbant aisément l'impact. Il s'accroupit, telle une panthère prête à bondir.

Tandis qu'il tourne la tête lentement pour appréhender son environnement, vous vous apercevez que ses bras se transpercent de douzaines d'épines noires. Il prend une grande inspiration et vous faites un pas en arrière, vous attendant à un nouveau rugissement. Au lieu de cela, sans un bruit, le monstre bondit sur un groupe de fidèles.

Ses griffes balaient l'assistance une fois, puis deux fois, déchirant les chairs et les os. Il se précipite en avant, empale deux fidèles sur ses épines, puis d'un coup de queue en écrase un troisième.

Mise en place du Carnagriffe

Le Maître pour cette partie de l'Affrontement est le **Carnagriffe**. Remplacez la grande carte de l'**Archiprêtresse de Ruinos** par celle du **Carnagriffe**, face Niveau 1 visible (icône dans le coin supérieur gauche).

Continuez à utiliser le même deck du Maître que celui que vous utilisiez avec l'**Archiprêtresse de Ruinos**. Les Serviteurs qui sont toujours en jeu restent en jeu.

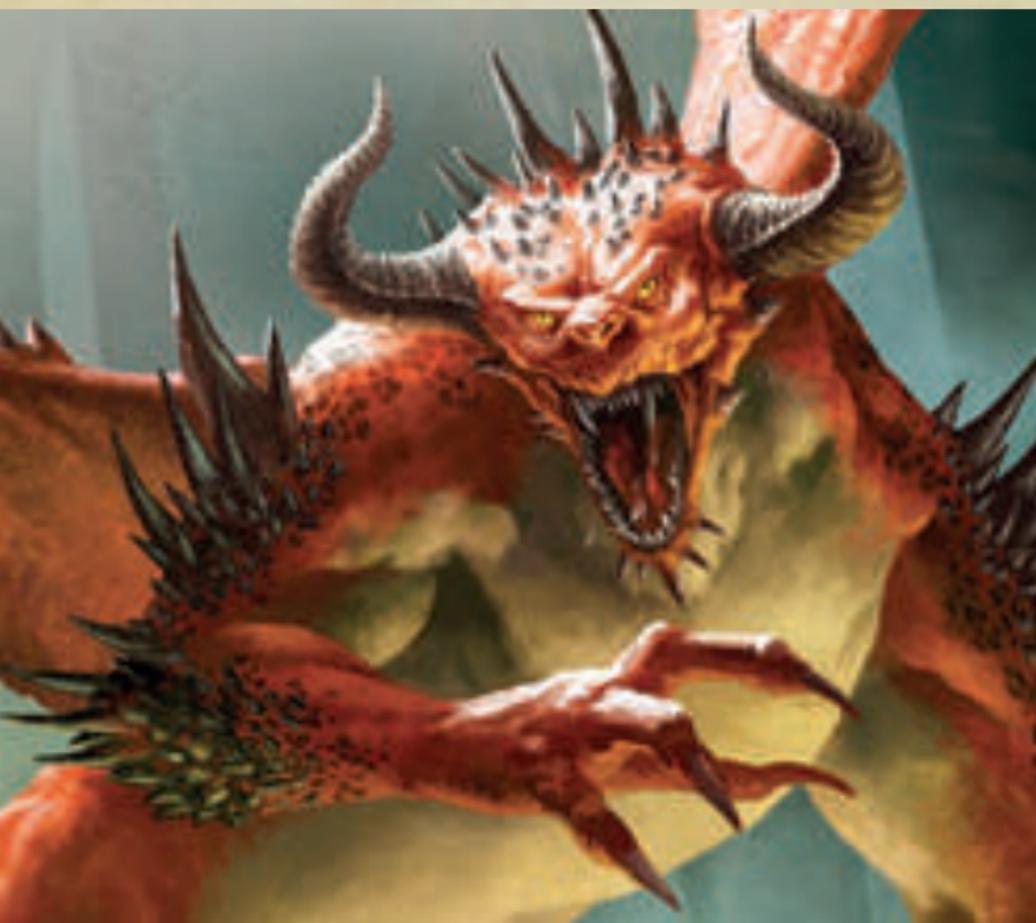
Ce Maître commence avec **70 points de Santé**, ainsi que le bonus de Santé lié aux cartes jaunes du chapitre 11.

Règles spéciales

- ♦ Lorsque le Carnagriffe fait « sortir une Épine », placez la carte du dessus du deck Marché, face visible, près de lui pour représenter une Épine.
- ♦ Lorsqu'un joueur inflige des dégâts au Carnagriffe, infligez à ce joueur autant de dégâts que le coût total de chaque Épine. Sacrifiez ensuite toutes les Épines. Rappelez-vous qu'un joueur peut choisir d'arrêter son tour sans utiliser tout ou partie de sa Réserve de Combat.

Si les joueurs ont tous été vaincus, vous pouvez tenter à nouveau votre chance (retournez au chapitre 7).

Si vous avez vaincu le Carnagriffe, rendez-vous au chapitre 16 !



CHAPITRE 15

Karakan Chair-de-Fer

HISTOIRE

Le rugissement s'amplifie alors que le corps massif du démon prend forme au-dessus du brasier. Désormais pleinement incarné dans cette dimension, il percute lourdement l'estrade de ses pieds cornus. Le monstre se déplie de toute sa hauteur jusqu'à atteindre au moins trois fois celle d'un homme.

Sa peau est de couleur sang. Il fléchit ses muscles, leur imprimant une tension incroyable. Sa peau se fend alors en une demi-douzaine d'endroits le long des jambes et des bras, et laisse apparaître des plaques blindées d'un gris moucheté. Le démon hurle.

Il attrape un fidèle entre ses griffes et écrase au sol le malheureux. C'est alors qu'il descend de l'estrade.

Mise en place de Karakan Chair-de-Fer

Le Maître pour cette partie de l'Affrontement est **Karakan Chair-de-Fer**. Remplacez la grande carte de l'**Archiprêtrisse de Ruinos** par celle de **Karakan Chair-de-Fer**, face Niveau 1 visible (icône dans le coin supérieur gauche).

Continuez à utiliser le même deck du Maître que celui que vous utilisiez avec l'**Archiprêtrisse de Ruinos**. Les Serviteurs qui sont toujours en jeu restent en jeu.

Ce Maître commence avec **65 points de Santé** ainsi que le bonus de Santé lié aux cartes jaunes du chapitre 11.

Règles spéciales

- ♦ Lorsque Karakan « forge une Armure de Chair », placez la carte du dessus du deck Marché près de lui, face visible, pour représenter une Armure de Chair.
- ♦ Chaque fois qu'un joueur parvient à infliger des dégâts à Karakan alors qu'il a une Armure de Chair, ce joueur applique les dégâts à l'une des Armures de Chair de son choix. Tous les dégâts doivent être appliqués à la même Armure de Chair.
- ♦ Lorsque l'Armure de Chair subit au moins autant de dégâts que son coût total, sacrifiez-la. Rappelez-vous qu'un joueur peut effectuer plusieurs attaques en dépensant une partie de sa Réserve de Combat pour chaque attaque.
- ♦ L'Armure de Chair conserve ses dégâts durant un tour, jusqu'à ce qu'elle soit sacrifiée. Si elle ne reçoit pas assez de dégâts dans un seul et même tour, ces dégâts sont perdus.
- ♦ L'Armure de Chair n'est pas un Champion ou un Serviteur. Par exemple, une Boule de Feu (qui inflige 4 dégâts à chaque Maître et Serviteur) touche Karakan et inflige 4 dégâts à une partie de son Armure de Chair. Elle n'inflige pas 4 dégâts à chacune de ses Armures de Chair.

Si les joueurs ont tous été vaincus, vous pouvez tenter à nouveau votre chance (retournez au chapitre 7).

Si vous avez vaincu Karakan, rendez-vous au chapitre 16 !



CHAPITRE 16

Les Héros sont victorieux

HISTOIRE

Vous avez vaincu le démon. Vous êtes épuisés et sur le point de vous effondrer, mais vous vous efforcez de rester sur vos deux pieds. Le travail n'est pas terminé. La plupart des fidèles sont morts, massacrés par le démon, mais il vous faut ficeler les survivants afin de pouvoir les livrer à la Garde de la ville.

Durant la bataille, vous avez libéré le jeune homme de ses chaînes et il s'est avéré être un allié de choix. Une fois ses esprits retrouvés, il s'adresse à vous avec une grâce pour le moins inattendue.

« Veuillez accepter mes remerciements éternels », dit-il en s'inclinant bien bas. « Je suis certain que mon père saura vous récompenser grandement. »

Interloqués, vous vous enquêrez de l'identité de son père.

Le jeune homme semble ébahi. « Vous ne savez pas qui je suis ? Et vous avez quand même combattu ce terrible démon pour me sauver la vie ? J'ai peur d'avoir sous-estimé votre vertu, mes nouveaux amis. » Il fait un pas en arrière et s'incline à nouveau. « Je suis Kelathiel, fils du Seigneur-Gouverneur de Rathiel, pour vous servir. »

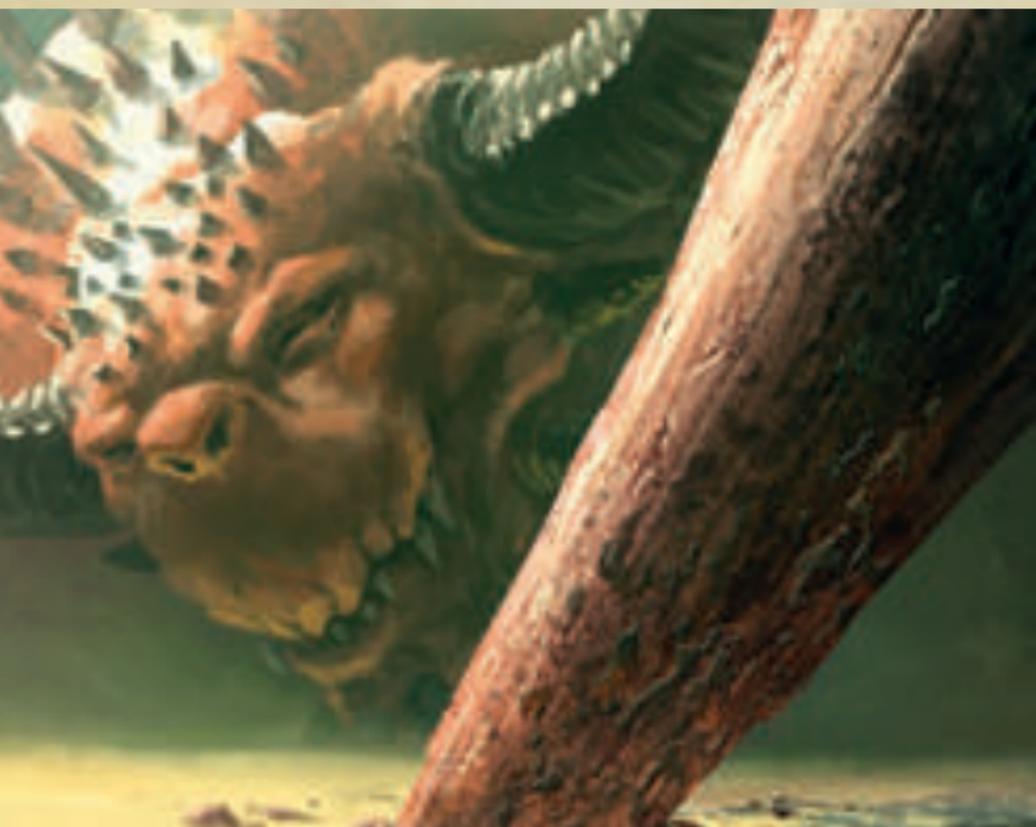
Si vous n'étiez pas si exténués, vous auriez éclaté de rire. Vous parlez à une personne de sang royal. Rathiel est le frère de l'Empereur, et l'homme qui se tient devant vous n'est ni plus ni moins que le neveu de l'Empereur. La prêtresse avait semble-t-il prévu un sacrifice de choix pour son démon.

Tandis que la Garde s'empare des prisonniers et qu'un guérisseur s'occupe des blessures de Kelathiel, quelque chose dans un coin de la salle attire votre attention. Vous trouvez, parmi les restes du démon vaincu, une relique qui bat légèrement au creux de votre

main. En vous demandant quelle sorte de magie peut encore bien l'habiter, vous l'entourez d'une pièce de tissu et la fourrez dans votre sac. En chemin pour la surface, vous vous surprenez à vous demander l'heure qu'il peut être. L'auberge des Quatre Rivières est peut-être encore ouverte. Les dieux vous sont témoins qu'un verre vous ferait le plus grand bien.

Récompenses

1. Il y a quatre cartes Relique, une pour chaque démon. Le groupe a découvert la Récompense de groupe qui correspond au Maître qu'il vient de vaincre. Lors de futurs Affrontements avec ce même groupe, ajoutez la Relique au deck Marché.
2. Chaque joueur gagne un point de Héros qu'il peut dépenser pour améliorer l'une de ses Compétences ou Capacités, ou pour acheter une carte Santé Supplémentaire (voir livret de règles p. 25-26).



ÉPILOGUE

Quelques mois plus tard :

La cérémonie est courte et intime. « La plupart des habitants de Thandar ne savent pas ce qu'il s'est passé cette nuit-là », explique le Seigneur-Gouverneur Rathiel, « qu'il en demeure ainsi. »

*Deux gardes observent la scène de façon impassible, tandis que Rathiel vous exprime ses remerciements et vous gratifie du titre de **Protecteur de Thandar**. Lorsqu'il dépose un petit coffre rempli d'or sur la table, vous faites mine de refuser, mais il ne l'entend pas ainsi.*

« Prenez-le, je vous prie. Je crains que vous en ayez besoin pour vous équiper. » Avec un sourire lugubre, il déplie une carte des environs de la ville de Thandar et indique un petit point en bordure. « C'est Fin-de-Cœur, un petit village au sud de Basse-Rivière. Un coin tranquille, retiré de tout, d'après ce que l'on m'a dit. C'est connu pour... » Le Seigneur-Gouverneur marque un temps d'arrêt. Il baisse la tête, perdu dans de sombres pensées, puis se ressaisit. « Pas connu pour grand-chose, pour autant que l'on puisse dire. Ils ont simplement prêté allégeance à Thandar et sont donc sous notre protection. »

Le visage de Rathiel prend un air grave. « Vous avez rendu un fier service à Thandar en terrassant ce monstre et en sauvant mon fils. Et c'est pourquoi je vous demande aujourd'hui, et à nouveau, votre aide. Allez à Fin-de-Cœur. Allez-y et découvrez ce qu'il s'y est passé. Peut-être que cette secte de Ruinos y a refait surface. »

Intrigués, vous demandez ce qu'il est arrivé aux habitants de Fin-de-Cœur.

« C'est tout le problème », vous confesse le Seigneur-Gouverneur. « Tout le village a disparu. »

L'aventure continuera avec le Deck de Campagne
Le Village Disparu !



Crédits

Mécanique de jeu, développement et direction artistique :

Darwin Kastle

Conception du jeu et développement principal :

Rob Dougherty

Règles de campagne et conception de La Ruine de Thandar :

Danny Mandel & Ben Cichoski (Super Awesome Games)

Conception graphique :

Randy Delven (directeur graphiste),
Vito Gesualdi & Adam Lachmanski

Direction artistique et conception graphique :

Antonis Papantoniou

Rédaction des règles, cartes et développement :

Nathan Davis

Rédaction des règles, cartes et tests :

CJ « The Just » Moynihan

Direction artistique complémentaire :

Graphics Manufacture

Traduction française :

MeepleRules.fr

Relecteurs de la version française :

Alain Wernert, Robin Houplier,
Pierre-François Llorente, Julien Dubots

Graphiste de la version française :

Vincent Mougnot

Testeurs : Connor Daly, Randy Delven, Martin Dickie, Greg

Freese, George Groussis, Andrew Hanna,

Jimm Harper, Michael Henderson, Michael Iwanicki,

Alex Krasa, Brian Loughry, Julia Marie, Debbie Moynihan,

Adam Podtburg, John Tatian, Ian Taylor

Hero Realms : La Ruine de Thandar™

© 2019 White Wizard Games LLC

© 2019 IELLO pour la version française

Nom du Héros _____

Classe _____

Santé de départ



Cartes Santé

Compétences



Capacités

Récompenses



Reliques

Hero Realms : La Ruine de Thandar™
© 2019 White Wizard Games LLC
© 2019 IELLO pour la version française